

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Keselamatan lalu lintas merupakan aspek fundamental dalam penyelenggaraan sistem transportasi yang berkelanjutan (Erba et al., 2024). Kecelakaan lalu lintas tidak hanya menimbulkan kerugian material, tetapi juga berdampak pada kehilangan jiwa manusia, termasuk dikalangan anak-anak (Nurfauziah & Krisnani, 2021). Berdasarkan data Korlantas Polri (2023), sekitar 10 –15% korban kecelakaan lalu lintas berasal dari kelompok usia pelajar dan anak-anak. Upaya peningkatan keselamatan lalu lintas telah menjadi perhatian pemerintah melalui berbagai kebijakan (Darmansyah & Prasetyanto, 2019). Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang LLAJ Pasal 207 ayat (1) menegaskan bahwa pemerintah wajib melaksanakan kegiatan pendidikan berlalu lintas bagi anak sejak usia dini. Anak usia dini memiliki cara belajar yang berbeda dari orang dewasa. Mereka lebih mudah memahami sesuatu melalui kegiatan nyata, permainan, dan interaksi dengan orang lain (Cendana & Suryana, 2021). Permainan ular tangga dapat dijadikan pilihan untuk sarana pembelajaran yang menarik dengan menambahkan unsur keselamatan didalamnya (Septyanti & Annisa, 2022).

Potensi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya diimbangi dengan efektivitas penerapannya di lapangan (Lumbantobing et al., 2022). Permainan ular tangga saat ini masih kurang efektif dalam membantu anak-anak memahami materi pembelajaran, khususnya terkait keselamatan lalu lintas. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan yaitu masih ditemukan kurangnya kesesuaian antara materi yang diberikan, tampilan visual, dan cara memainkannya (Desril et al., 2018). Fakta dilapangan ditemukan jumlah petak permainan yang terlalu banyak antara 50 hingga 100 petak, sehingga membuat anak menjadi bingung dan cepat bosan. Selain itu, desain permainan umumnya hanya menampilkan deretan angka tanpa ilustrasi menarik yang sesuai dengan karakteristik

belajar anak usia dini. Menurut (Zulfana et al., 2020) permasalahan lainnya adalah tidak tersedianya aturan permainan yang jelas dan baku, sehingga guru atau orang tua yang mendampingi sering kesulitan memahami bagaimana memainkannya agar memberikan pemahaman yang efektif pada anak.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap 10 TK di Kota Semarang (Januari, 2025). Peneliti melakukan observasi di beberapa TK di Semarang Timur dan Semarang kota didapati bahwa hanya 2 TK yang pernah menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, sementara 8 TK lainnya belum memiliki media pembelajaran khususnya permainan ular tangga bertema keselamatan. Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media yang digunakan belum efektif dalam mendukung pemahaman anak terhadap materi keselamatan lalu lintas. Hal ini ditunjukkan oleh desain permainan yang kurang sesuai, seperti jumlah petak yang relatif banyak, durasi bermain yang melebihi rentang konsentrasi anak, serta materi yang belum terfokus secara spesifik pada keselamatan lalu lintas. Selain itu, ketiadaan panduan penggunaan bagi guru dan dominasi unsur teks dibandingkan visual menyebabkan anak lebih tertarik pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan ular tangga yang digunakan saat ini belum optimal sebagai media edukasi keselamatan lalu lintas, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih sederhana, visual, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pada petakan permainan harusnya tidak perlu banyak, cukup 30 – 35 dan berisi pengenalan rambu keselamatan atau gambar perilaku aman berkendara di jalan (Dwi Rahayu et al., 2022). Adapun materi yang bisa diberikan seperti mengenal berbagai jenis rambu dan marka lalu lintas, menyeberang di *zebra cross*, dan memakai helm saat mengendarai sepeda motor. Adapun Pendekatan ini mencerminkan konsep *edutainment* (education through entertainment), dimana proses belajar disajikan dengan cara menyenangkan tanpa mengurangi nilai pendidikan didalamnya (Khadijah et al., 2022). Harapannya melalui permainan ular tangga ini,

peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan menyenangkan (Malik & Karlimah, 2022).

Berdasarkan kondisi diatas, terlihat adanya gap antara kebutuhan media pembelajaran keselamatan anak usia dini dan bentuk permainan ular tangga yang saat ini beredar untuk meningkatkan pemahaman keselamatan lalu lintas. Oleh karena itu, diperlukan optimalisasi permainan ular tangga yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sehingga atas dasar tersebut, saya angkat menjadi penelitian tugas akhir dengan judul **“OPTIMALISASI PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI EDUKASI KESELAMATAN LALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI”**.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan ular tangga edukatif keselamatan lalu lintas untuk anak usia dini menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media permainan ular tangga edukatif berdasarkan penilaian ahli?
3. Bagaimana efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman keselamatan lalu lintas anak usia dini?

## **I.3. Batasan Masalah**

Adapun ruang lingkup penelitian, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada materi keselamatan seperti pengenalan rambu dan marka, cara menyebrang jalan, dan menggunakan helm.
2. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

#### **I.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain permainan ular tangga edukatif keselamatan yang sesuai untuk anak usia dini.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan ular tangga edukatif keselamatan lalu lintas bagi anak usia dini.
3. Menganalisis tingkat efektivitas permainan ular tangga edukatif terhadap peningkatan pengetahuan anak dalam berlalu lintas.

#### **I.5. Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah didapat selama pendidikan di Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan dibidang penyuluhan keselamatan jalan.
2. Bagi Masyarakat, menyediakan media edukasi keselamatan lalu lintas yang menarik, aman, dan mudah dipahami oleh anak usia dini sehingga dapat menanamkan kesadaran berlalu lintas sejak usia awal
3. Bagi Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Tengah, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam perencanaan program penyuluhan keselamatan lalu lintas pada media PAUD keselamatan lalu lintas yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

## I.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui pembahasan pada penelitian ini secara menyeluruh, maka sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut.



